

УДК 37.032

ИГРЫ С РОЛЕВЫМ КОМПОНЕНТОМ КАК ИНСТРУМЕНТ РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ

Аннотация. В данной статье рассматриваются ролевые игры в качестве потенциального инструмента развития личности ребенка, а также то, какие условия для этого должны соблюдаться.

Ключевые слова: ролевые игры, развитие личности, развитие ребенка, детские ролевые лагеря

Рынок услуг для детей и подростков активно развивается в наши дни [4] и одна из его тенденций — ориентация на развлечения, попытка создавать все более разнообразные формы детского досуга и отдыха [1]. Эта тенденция характерна и для сферы детского отдыха, в которой появляются различные виды и типы детских лагерей: тематических, творческих, развлекательных и т.п. [2]. Одним из часто встречающихся компонентов творческих и тематических лагерей являются ролевые программы.

Ролевые программы — сравнительно молодое направление среди различных активностей, предлагаемых организаторами детских лагерей, однако они постепенно развиваются и имеют все большую аудиторию среди детей и их родителей. В данной статье мы попытаемся рассмотреть и найти ответ на следующий вопрос: а как влияют ролевые игры, являющиеся ядром каждой смены в лагере такого рода, на самих



Дарья Сергеевна Хаханова,
студент,
ФГБОУ ВО «Московский
педагогический
государственный университет»,
г. Москва, Россия
E-mail: hahanhxd@gmail.com

Как цитировать статью: Хаханова Д. С. Игры с ролевым компонентом как инструмент развития личности // Образ действия. 2024. Вып. 2 «Развитие личности в системе общего образования (лучшие практики)». С. 96–101.

детей? Можно ли сделать из них не просто веселое времяпрепровождение, а полезный и ценный инструмент для воспитания и формирования личности?

Рассматривая ролевые игры в детских лагерях, верным будет остановиться на следующем определении: ролевые игры — это форма игровой деятельности, в которой участники имитируют поведение и роли персонажей в вымышленных ситуациях. Они часто основаны на определенных сюжетах, могут имитировать реальные профессии или события и способствуют развитию воображения, коммуникативных навыков и эмоционального интеллекта участников.

В каждой такой ролевой игре можно выделить следующие общие черты [3]:

- игровой мир (его история, законы, уровень прогресса и развития);
- персонаж, за которого играет игрок (где-то может быть продуман детальнее и иметь большую возможность раскрываться как личность с характером (НРИ, текстовые ролевые игры, ролевые игры в реальной жизни), а могут в своей оригинальности ограничиваться сугубо созданной с нуля внешностью, выбором класса и расы, влияющие на способности (компьютерные игры);
- реакция мира на отыгрыш игрока (зачастую определяется броском дайса) (комментарий 1);
- личностный характер действий, совершаемых игроком (то есть игрок должен иметь возможность свободно делать выбор исходя из личности своего персонажа).

Можно ли говорить о том, что данные аспекты могут влиять на развитие личности ребенка? И если да, то как именно?

Безусловно, во многом это зависит от мотивации организаторов игры и от того, ставят ли они перед собой воспитательные задачи?

Ниже мы рассмотрим конкретную ролевую игру, чтобы на ее примере разобрат потенциальную педагогическую ценность такого вида деятельности, однако важно понимать, что конечная реализация воспитательного потенциала такой игры напрямую зависит от мотивации проводящих педагогов.

Ролевая игра по мотивам серии рассказов о широко известном Шерлоке Холмсе авторства сэра Артура Конана Дойля — мероприятие для детей в возрасте 13–17 лет. И начинается все еще до самого старта игры — с карточек персонажей.

Каждому участнику заранее выдается сложенная пополам картонка, в которой указано все самое важное: имя и фамилия персонажа, его род деятельности, характер, ценности и цель. Последние четыре пункта самые важные, ведь ребенок должен проникнуться описанными характеристиками и понять образ мышления того, чей образ будет примерять на себя в ближайшие несколько часов. Почему мой персонаж добрый или злой? А делимы ли вообще эти два понятия или же они существуют неразрывно? Эти вопросы

закономерно появляются, тем самым заставляя ребенка подключать эмоциональный интеллект: анализировать гипотетическую личность, ее прошлое и настоящее. Ведь чем сложнее, чем более неоднозначен персонаж, тем интереснее его отыгрывать.

Другая половина выданной карточки — описание нескольких ситуаций, вторая половина которых, однако, заклеена изолентой. Выглядит это примерно следующим образом: «Если вы вдруг оказались в темном помещении, немедленно...» — и далее все закрыто. Детям объясняют, что скотч не нужно трогать до тех пор, пока описываемое не произойдет — тогда нужно сорвать и в срочном порядке исполнить то, что написано на карточке. С технической точки зрения это сделано для того, чтобы сюжет равномерно развивался, даже если некоторые дети будут на первых порах теряться из-за новизны происходящего. Однако нас тут больше интересует то, что ребенок попадает в ситуацию, когда ему придется в быстром порядке адаптироваться к новой информации и новым правилам. Причем адаптироваться качественно, красиво — так, чтобы персонаж не попал в невыгодную ситуацию. Ведь всем, конечно же, хочется выигрывать.

Для педагога-организатора тут важно понимать, что, безусловно, нужно учитывать индивидуальные особенности детей и их возрастное развитие. Так, нельзя неопытному и закрытому ребенку предлагать роль короля или капитана повстанцев: он с ней попросту не справится и лишь попадет в ситуацию неуспеха. Поэтому нужно заранее распределить роли между детьми и выдавать эти роли исходя из их личностных качеств и опыта игры, чтобы игра прошла максимально комфортно для всех, а поставленные педагогические задачи решались.

Подготовительный этап завершен — начинается сама игра. С этого момента больше нет XXI века, вокруг — не корпус в детском лагере или здание школы. Все присутствующие — гости нового экспресса, ожидающие удивительной поездки. На дворе Англия XIX века, каждый пассажир наслаждается комфортным купе и потрясающим вагоном-рестораном, пока не происходит убийство. Сюжет, необходимый любой ролевой игре, развивается вокруг этого события, однако необязательно посвящен только ему. Задача взрослых же здесь — следить за тем, чтобы ребята не нарушали правил игры, появлялись нужные предметы в нужных местах для развития сюжета, а также в случае чего от лица уже своих героев взаимодействовать с ребятами, которые теряются на первых порах игры и не могут никак влиться, чтобы включить их в процесс — но не более. Все остальное в руках сугубо самих участников.

Дети погружаются в эпоху, знакомятся с информацией о быте и стараются вести себя соответственно. Это помогает обогатить их необходимыми знаниями, особенно если коллектив педагогов перед игрой проведет какие-то занятия на данную тему. Предвосхищающие игру участники не только

будут внимательно слушать, чтобы лучше освоить правила и лучше играть, но и сразу поймут, какие знания они могут применить на практике, что увеличит вероятность лучшего сохранения полученной ими информации на долгое время.

Однако сам процесс игры невозможно осуществлять лишь на основе полученных информационных данных — неважно, о персонаже или условиях окружающего нас мира. У каждого участника-ребенка возникают естественные вопросы: куда мне стоит первым делом пойти исходя из моей роли? Какими людьми из присутствующих заинтересовался бы мой герой и как мне к ним подступиться? Как начать прокладывать себе дорогу к поставленной цели? Ответы на эти вопросы пока непонятны, нужно выполнить действия, которые требуются, чтобы добиться нужного эффекта. И сделать это не так просто, ведь большая часть ролевой игры построена на взаимодействии с другими игроками: нужно уметь договариваться, преподносить себя, проявлять ораторские навыки и демонстрировать изобретательность.

Все это требует множества различных качеств. Начинается все с фантазии и креативности, а также уже задействованного ранее эмоционального интеллекта: их подключение к процессу дает ответы на поставленные выше вопросы, направляет в игре и во многом делает ее интересной для ребенка. Задает вектор направления, ориентиры и ведет по игре. Мотивированный желанием победить (то есть добиться цели своего персонажа) ребенок будет задействовать данный ресурс максимально, тем самым развивая свои навыки на практике.

Одним из важных навыков для участника ролевой игры является навык актерской игры. Ведь сложно себе представить грозного полицейского, готового защищать всех присутствующих ценой своей жизни, если на деле он лишь тихо-тихо говорит и сам идет на поводу у окружающих. Ребенок это, безусловно, понимает, а потому старается поменять свою манеру поведения — именно в этот момент происходит развитие его актерских навыков. Подключается все: мимика, жесты, громкость голоса. Дети, которые уже имеют некоторый опыт или достаточно креативны с самого начала, зачастую идут дальше и работают над своим произношением, походкой — в общем, прорабатывают все до самых мелочей. Кроме того, существует вероятность, что это также работает на коррекцию волевой регуляции, так как ребенок в идеале должен следить за исполнением образа всю игру.

Как уже было сказано, события игры так или иначе разворачиваются вокруг игровых диалогов. Персонажу нужно договариваться, добывать информацию, искать пути решения, прибегать к хитрости и смекалке — обобщая, реализовывать потенциал своей харизмы и примерять на себя роль оратора, лидера. Без раскрытия этих качеств добиться успеха не получится, даже у персонажа самой маленькой, незначительной роли. Ведь если Шерлоку Холмсу нужно

найти преступников среди десятка гостей, проводя допросы и при этом пытаясь не выдать себя, то цель проводницы — убедиться, что ей повысят заработную плату. И тому и другому нужно для этого взаимодействовать с другими персонажами, задействовать свое красноречие и изворотливость. Таким образом, ролевая игра позволяет развить коммуникативные, лидерские и проблемно ориентированные навыки.

Возможная сложность этого процесса заключается в том, что ролевая игра не всегда предусматривает какой-то конкретный вариант финала — и наш пример относится к категории таких игр. В итоге может произойти все что угодно: например, вдруг злодей истории одержит верх? или все переругаются? а может быть, вообще никак не закончится, потому что ни у кого не получится достичь своей цели? Здесь важно подключиться взрослому, проводящему игру: именно он, объявив завершение, должен собрать детей и рассказать им, чем все закончилось и почему, подвести итоги. И сделать это нужно не сухо, излагая какие-то факты, но подсвечивая нужные педагогические и коммуникативные моменты. Например, агентству детективов не удалось добиться своей цели, потому что они никак не могли начать работать в команде — в будущем ребята, играющие роли участников этого агентства, будут более внимательны друг к другу. Или, быть может, Мориарти победил, но пострадало много людей — и ребята запомнят эту победу не как радостный и веселый триумф криминала, но как то, что за подобными злодеяниями всегда следуют горе и трагедия. Именно от взрослого зависит, какие моральные аспекты будут подсвечены и какой станет итоговая мораль проведенной игры.

Итак, мероприятие завершено. Экспресс прибыл, мы надеемся, на вокзал, а дети выходят из своих образов. Но что же в итоге?

1. Игровой мир может помочь детям получить и усвоить новую информацию о реальном мире или о каких-то науках (например, если проводится игра о космосе, то ребят можно посвятить в знания о строении Вселенной, в простейшие научные теории и прочее).

2. Персонаж, за которого играет игрок, развивает креативность, фантазию и эмоциональный интеллект ребенка, пытающегося понять и вжиться в образ своего героя, сделать его интереснее и многограннее (осознанно или неосознанно). Также игровой персонаж повышает навыки актерской игры ребенка и может корректировать его волевую регуляцию.

3. Реакция мира на отыгрыш игрока: в нашем случае реакцией выступают поступки или слова других игроков, а также маркеры на карточке. Дети находятся в постоянной коммуникации друг с другом и вынуждены в какие-то моменты быстро реагировать на новые условия игры, появляющиеся из игровой карточки. Это повышает их адаптивность, развивает навык смекалки и дает возможность минимизировать страх принятия решений, ведь если не сделать что-то срочно, то гениальные планы могут рухнуть.

4. Личностный характер действий, совершаемых игроком, помогает ребенку учиться принимать решения самостоятельно, нести ответственность за себя (а иногда и за других), занимать лидерскую позицию, самостоятельно определять цель и пути решения проблемы. Ведь никто, кроме самого игрока, не заинтересован так, как он, в победе — а для ребенка это действительно высокая мотивация.

Ролевые игры, таким образом, могут стать сильным и качественным воспитательным инструментом в руках педагога и способствовать развитию личности ребенка. Ведь условия, продиктованные игрой, создают уникальную возможность для детей раскрыть свой потенциал, обрести новые знания и навыки и при этом получить радость и удовлетворение от процесса участия в ролевой игре, не ощущая рисков и сомнений, которые преследуют их в реальной жизни.

Комментарий

1. Дайс (англ. dice) — одна из принадлежностей для настольных ролевых игр, игральная кость с некоторым количеством нумерованных граней.

Список литературы

1. В 2021 г. численность детей, посетивших учреждения отдыха и оздоровления в России, увеличилась до 4,6 млн чел. // *BusinesStat* [Электронный ресурс]. URL: https://businesstat.ru/news/children_camps/ (дата обращения: 27.03.2024).
2. В России впервые составлен рейтинг детских лагерей отдыха // Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.hse.ru/news/expertise/179014299.html> (дата обращения: 27.03.2024).
3. *Ленский А.* Жанр в разрезе: Ролевые игры // *Лучшие компьютерные игры*. 2008. № 4 (77). С. 141–156.
4. *Ллойд Демоз.* Психоистория. Ростов-на-Дону: Феникс, 2000. 512 с.